



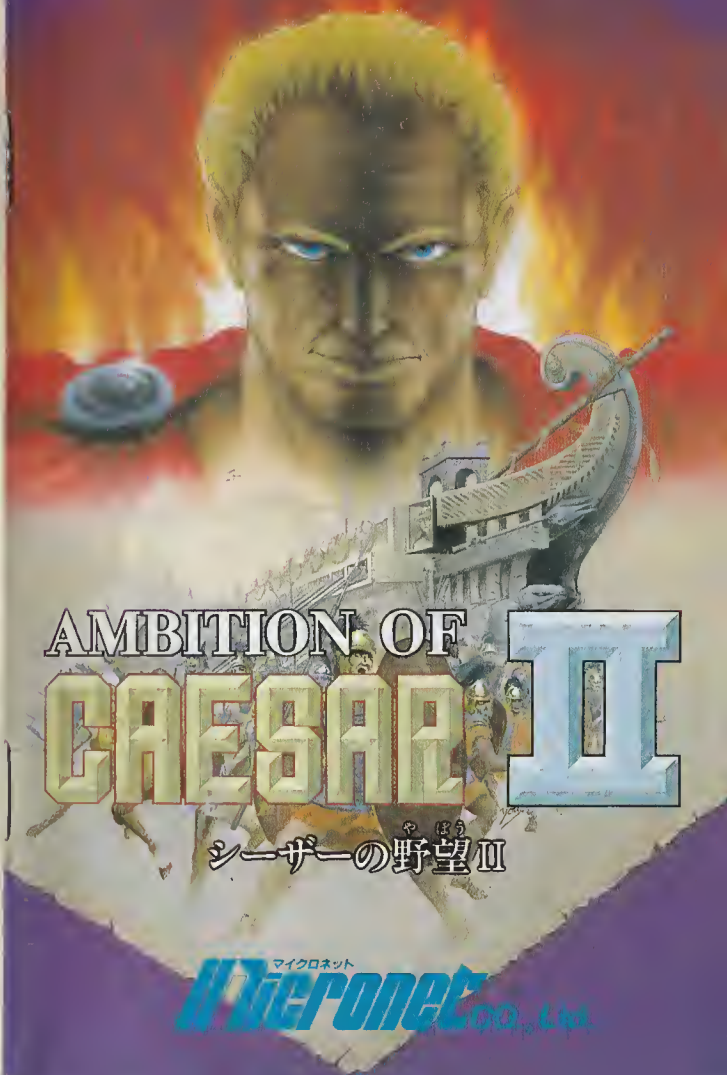
マイクロネット  
**Micronet** CO., Ltd.  
 〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL011)561-1370

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244,  
 Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore  
 No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-22063

この商品は、戦セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE®(商標)  
 のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

取扱説明書



マイクロネット  
**Micronet** CO., Ltd.

このたびは、メガドライブカートリッジ  
「ANBITION OF CAESAR II」をお買い上げ  
いただき、誠にありがとうございます。  
ゲームを始める前に是非、この取扱説明書を読  
んでプレイしてください。

## 使用上の注意

カートリッジは精密機器ですので、  
次のことに注意してください。

### ●ゲームで遊ぶときは！

長い時間ゲームをしていると目が疲れ  
ます。ゲームで遊ぶときは健康のため、  
1時間ごとに10～20分の休憩をとつ  
てください。また、テレビ画面からなる  
べく離れてゲームをしてください。

### ●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水  
で濡らしたりすると、故障の原因にな  
りますので注意してください。

### ●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、  
本体の電源スイッチをOFFにしておい  
てください。電源スイッチをONにしたまま  
無理に、カートリッジを抜き差しすると、  
故障の原因になります。

### ●保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極  
端に暑いところや寒いところを避けて  
ください。直射日光の当たるところや  
ストーブの近く、湿気の多いところな  
ども禁物です。

### ●薬品を使って

#### 拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、  
シンナーやベンジンなどの薬品を  
使わないでください。

### ●カートリッジは デリケート！

カートリッジに強いショックを  
与えないでください。ぶつけたり  
踏んだりするのは禁物です。  
また、分解は絶対しないで  
ください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投  
影方式のテレビ）に接続すると残像光量による画面焼け  
が生じる可能性があるため、接続しないでください。

# CONTENTS

シーザーの野望IIもくじ

## ANBITION OF CAESAR II の特徴 P4

■目的、勝利条件 ■マップ ■ステーション ■モード ■ウインドウ

## きそへん 基礎編 P14

■ゲームの開始と進行 ■各画面の見方 ■ウインドウの名称と操作  
■コマンド ■カーソルを部隊・建物に合わせるコツ

## ルール編 P44

■部隊 ■建物 ■全キャラクター表 ■攻略のヒント



## しよしんしやへん 初心者編 P60

## ようごへん 用語編 P70

## さくいん P76

# AMBITION OF CAESAR II の特 徴

1991年2月 AMBITION OF CAESAR

誕生——。



あれから  
開発スタッフは、総力をあげて、どのシミュレーション  
にも見られない新しいもの、使いやすいもの、  
充実しているもの、前作を超えに超えたものに  
拘わり続けてきました。  
そして、わずか1年、遥かに壮大な物語として  
新たに生まれかわってきたのが、  
このAMBITION OF CAESAR IIです。



このゲームは古代ローマを舞台にした  
リアルタイム・ウォー  
シミュレーションです。  
従来あるシミュレーションゲームは  
将棋の様に自分の番と敵の番が  
決められており、敵の攻撃が始まると  
何もできなくなり、ただ待つだけに  
なっていました。

しかし、このゲームは敵も味方も同時に動きます。  
あなたは思考を中断する事もなく、常に敵の行動を窺い  
いつでも好きな時に命令を下し、勝利を目指すのです。

## AMBITION OF CAESAR II の特徴

同じくあなたが手を休めて考えている時、判断に迷い  
無駄な時間を過ごしている時も、敵は情け容赦なく  
攻めてきます。

勝利を手に入れるには、あなたの適確な判断と  
迅速な行動が必要なのです。

### 目 的

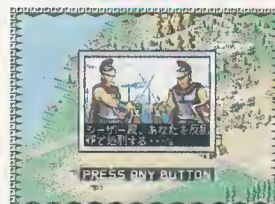
プレイヤーはジュリアス=シーザーとなり、  
部隊を率いて勝利を目指します。

### 勝利条件

敵部隊と、敵の砦を全滅させることが  
勝利条件となります。

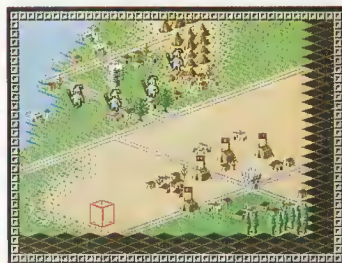
勝 利

敗 北





## 1 マップ



■クォータービュー画面■  
斜め上から見たマップでは  
戦闘シーンや、砦の建つ様子、  
地形の様子など、より立体的に  
リアルさを表現しています。

## 2 全15ステージ



ステージ数15と壮さを増し  
内容が深くなっています。  
敵はステージを進んでいくにしたがって  
どんどん強くなってきます。  
作戦を綿密に立て、敵確な判断を下しましょう。

## 3 モード

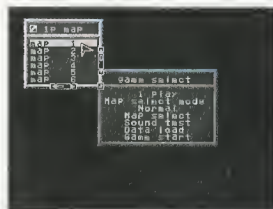
このゲームでは(キャンペーンモード)、  
(1Pモード)、(2Pモード)の3つの  
モードが用意されています。

## A キャンペーンモード

あなたは、古代の英雄  
ジュリアス=シーザーとなって  
ローマの命を受け、各地の  
反乱軍の鎮圧に向かいます。  
このモードでは15のマップが  
用意されており、1つのマップをクリアすると  
次のマップに進めるようになります。  
そうして全てのマップを制圧することが、  
あなたの目標となります。



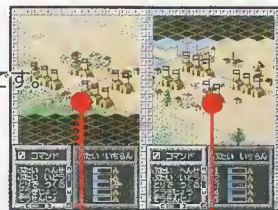
## B 1Pモード



用意されている中から  
好きなマップを選び、  
そのマップでプレイする  
モードです。

## C 2Pモード

2人同時対戦が楽しめるモードです。  
画面が左右に分割され  
左側(赤)が1P、  
右側(青)が2Pのゲーム画面に  
なります。



※どのモードでも操作方法、  
ルールは共通しています。

1P

2P

#### 4 可変ウィンドウシステム

このゲームは、ウィンドウのサイズ・位置を、自由に変えることができます。

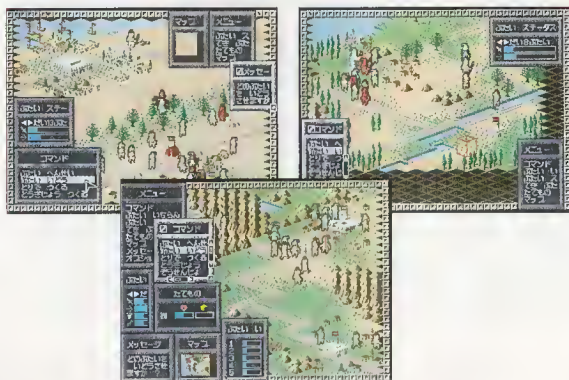


普段よく使うウィンドウは画面に開いておき、あまり見ないウィンドウは閉じておくこともできます。これにより、あなたにとって最も見やすい画面レイアウトを創り出して、プレイすることができます。

#### ■ウィンドウレイアウトの例■

ここに載せた画面写真は開発中にテストプレイしたスタッフのものです。

人によって、全然違った画面レイアウトでプレイしているのが分かります。



#### 5 アクティブウィンドウとスリープウィンドウ



アクティブ  
ウィンドウ

スリープ  
ウィンドウ

このウィンドウシステムには、アクティブとスリープがあります。

明るくなっているのがアクティブ、

暗くなっているのがスリープです。

操作できるウィンドウはアクティブのみで

スリープは見えているだけになります、

ウィンドウの表示内容は更新されます。

アクティブは画面上に1つしか存在しませんが、

アクティブとスリープの切り替えは、いつでも行えます。



# STORY

## ——ストーリー——

古代ローマ時代、  
市民の衆望を担うが故に、  
元老院の総りを買った英雄、

ジュリアス・シーザーがいた。

しかし彼は、その軍事的才能と  
雄弁により市民への影響は大きく、  
その失脚は、ローマ帝国の混乱を

招く恐れさえあるため、  
元老院は直接手を下せないまま、  
彼の政治的権力を不本意では  
あるが、拡大させてしまった。

そこで元老院は、ローマ帝国軍の  
もう一つの雄、ポンペイウス軍と  
密約を交し、彼を合法的かつ隠密に  
失脚させる策を企て、先ず彼をローマから  
遠ざけるため、属領視察の名目で  
遠征の命を出す。

その遠征の折、ローマから一通の  
命令書が下る。

—アジア地域において、不穏な動きがある。  
貴殿は軍を動かし、速やかに鎮圧せよ。—

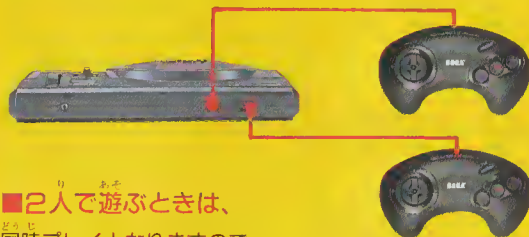
彼はその文面に陰謀の香りを  
愉しみつつ、船の進路を変えるのだが…。



# コントロールパッドの 操作方法

## ■このゲームは1～2人用です。

ゲームを始める前に、コントロールパッドが正しく接続してあるか確認してください。

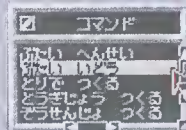


■2人で遊ぶときは、同時プレイとなりますので、コントロールパッドを2個使用してください。(別売のコントロールパッドをお買い求め下さい)

### point ①

本マニュアルでは  
Aボタンを押すことを(A)  
Bボタンを押すことを(B)  
Cボタンを押すことを(C)と表記します。

### ■コマンド選択



上下に動かし。

### ■マップスクロール

### 方向ボタン

■カーソルの移動



マップ上でのカーソルの形



ウィンドウ内にある時の形

# コントロールパッドの操作方法

### point ②

ボタンを押さずにする時には、記号の後ろに「+」が付きます。

例えば…

“(A+方向ボタン)”は“Aボタンを押しながら方向ボタンを操作する”こととなります。

### スタートボタン

■ポーズ/ポーズの解除



ゲーム中に押すと、 → もう一度押すと、  
ポーズがかかる。 ポーズが解除される

### Cボタン

■マップスクロール  
C+方向ボタン

### Bボタン

■キャンセル  
■メニューウィンドウの呼び出し

### Aボタン

■セット/実行

### point ③

A,B,Cボタンの機能の設定は、「オプション」ウィンドウで変更できます。 — (34P)

# き そ へん 基礎編

ここからは、ゲームをプレイするときに

かならず

知っているほしい!!という

きほんてき こと そうき ほん ほん

基本的な事や操作方法を

しょうかい

紹介していきます。

## Sub contents

ゲームの開始と進行 ----- 16

各画面の見方 ----- 20

ウインドウの名称と操作 ----- 22

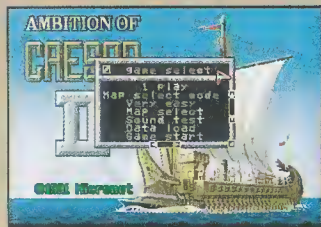
コマンド ----- 35

カーソルを部隊・建物に  
あ  
合わせるコツ ----- 43

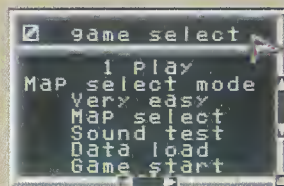


# ゲームの開始と進行

本カートリッジをメガドライブ本体に差し込み  
電源を入れると、タイトル、デモ画面が始まります。



このとき  
スタート、A、B、Cボタンの  
いずれかを押しと、  
「game select」ウィンドウが  
開きます。



このウィンドウで、  
モードセレクト、サウンドテスト、  
データのロード、ゲームスタートが  
できます。  
それでは、上から順に  
見ていきましょう。

(セレクトの事項)

(操作するボタン)

## 1 play

A

マップセレクトモードの時の1 play、2 playの切り替え。  
2Pモードでは、2人同時対戦プレイが楽しめます。  
Aで切り替わります。——P6参

## Map select mode

A

キャンペーンモードとマップセレクトモードの切り替え  
Aで切り替わります。——P6参

# ゲームの開始と進行

## very easy

A

ゲームの開始と進行

very easy(A)

ゲーム難易度の切り替え。

Aを押す度に、**ベリーイージー** → **イージー** →

**ノーマル** → **ハード** → **ベリーハード** と、

切り替わります。

※キャンペーンモードでは  
無効になります。

## Map select

A/C+方向ボタン

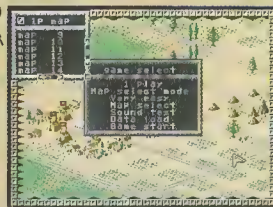
「map」ウィンドウが開き、マップが選べるように  
なります。

マップを選び、Aでそのマップが表示されます。

この時C+方向ボタンの操作により  
マップをスクロールして見る事が  
できます。

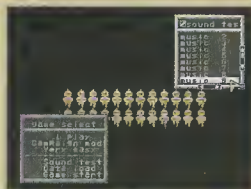
★ (ウィンドウの操作→2Pを)  
必ずお読み下さい。

※キャンペーンモードでは  
セレクトできません。



## Sound test

A



サウンドテストモードになります。  
曲のNoを選びAでBGMを  
聞くことができます。

# ゲームの開始と進行

## Data load

(A)

セーブしておいたデータをロードして、  
以前の続きを楽しむことができます。

data1 か data2 のいずれかを選び、

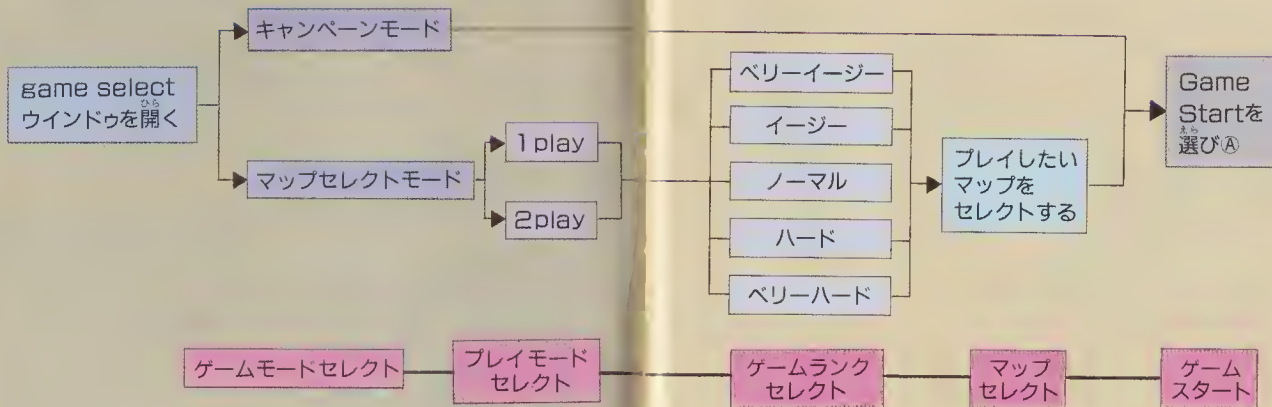
(A) でゲームの続きが始まります。

## Game start

(A)

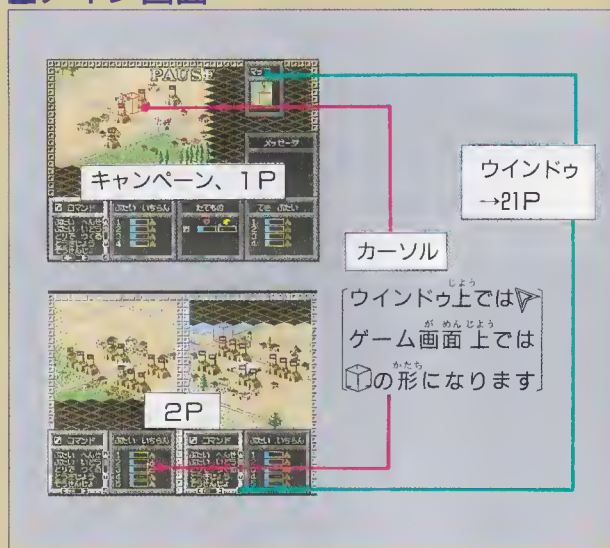
(A) で、ゲームが最初からできます。

### ■ゲームスタートの手順

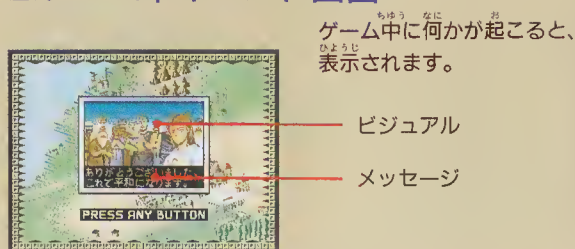


## かく が めん み かた 各画面の見方

### ■メイン画面 がめん ゲームのメインとなる画面です。



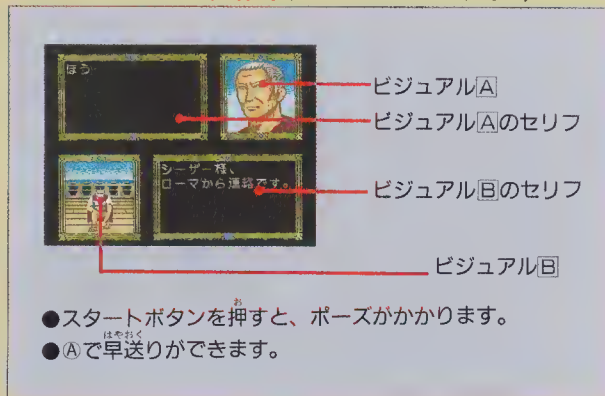
### ■ゲーム中イベント画面 ちゆう がめん



- いずれかのボタンを押すと消え、メイン画面に戻ります。

## かく が めん み かた 各画面の見方

### ■ビジュアル画面 がめん (キャンペーンモードのみ)



- スタートボタンを押すと、ポーズがかかります。
- Aで早送りができます。

### ■ロードマップ画面 がめん (キャンペーンモードのみ)

マップを一つクリアするごとに現れ、次に進むマップを決めます。



#### ロード(道路)

- 目: まだ通れない道
- 黄: 通れる道
- 赤: もう通れない道

Aの度に、行けるマップが切り替わります。行きたいマップの所で、カーソルを止め、スタートボタンを押すと、そのマップに進軍します。



# ウィンドウの名称と操作

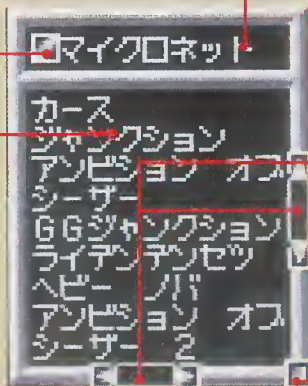
●コマンド待ち状態の時に、

⑧で「メニュー」ウィンドウが開きます。

「メニュー」の中から開きたいウィンドウのタイトルに  
カーソルを合わせて、④でそのウィンドウが開きます。

## クローズボックス

ウィンドウを閉じたいとき、  
このクローズボックスに  
カーソルを合わせて  
④で閉じます。



## 表示エリア

コマンドや、ゲージ  
などが表示されて  
います。

## イメージボックス



## アジャストボックス

●ウィンドウのサイズをかえたいとき  
このアジャストボック  
スにカーソルを合わせ  
て、④+方向ボタンで  
変えます。④でイメ  
ージボックスが現われ、  
④+方向ボタンで、サ  
イズが変わります。  
サイズが決まったら④  
を離してください。  
ウィンドウは、そのサ  
イズになります。

# ウィンドウの名称と操作

## タイトル

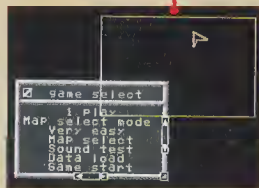
●ウィンドウのタイトルが表示されています。

●ウィンドウは画面上、自由に移動できます。

移動したいときは…

ウィンドウのタイトル部分にカーソルを合わせます。

④でイメージボックス(白い枠線)が現われ、④+方向ボタンで  
移動させることができます。



## イメージボックス

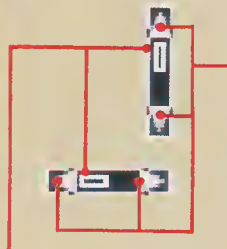
●位置が決まったら

④を離して下さい。

ウィンドウはイメージ  
ボックスのあった  
位置に移動します。

## スクロールボックス

●ウィンドウのサイズを小さくしたときに、  
見えない部分をスクロールさせて  
見ることができます。



この三角マークにカーソルを合わせ、  
④でウィンドウの表示エリアが  
一文字分スクロールします。

この四角いマークは、  
表示エリアの位置を示します。

# ウインドウの名称と操作

## ■ウインドウの構造

### メニュー

#### コマンド

ぶたい いちらん  
ぶたい ステータス  
てき ぶたい  
たてもの  
マップ  
メッセージ  
オプション

#### ぶたい へんせい

ぶたい いどう  
とりで つくる  
とうぎじょう つくる  
ぞうせんじょ つくる  
たてもの てつきよ  
ぶたい かいさん  
キャンセル

Data save Data1

Data load Data2

ゲーム スピード(1~5)

マップ いどうりよう(1,2,4,8)

コマンド たんしゆく(on,off)

とうかつ マーク(on,off)

カーソル スピード(1~5)

リピート タイミング(1~5)

ボタン わりあて(6種類)

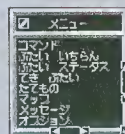
●ゲーム中、ウインドウは、このような構造になっています。  
なにかウインドウを開く時は、  
「メニュー」ウインドウから、選んで開きます。

# ウインドウの名称と操作

## ■各ウインドウの説明

### □メニュー

各ウインドウを開くためのウインドウです。  
開きたいウインドウのタイトルに、  
カーソルを合わせ(A)で、そのウインドウが  
開きます。

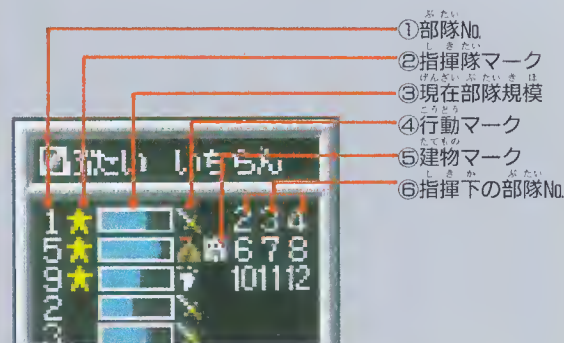


### □コマンド

あなたが下す命令を選ぶためのウインドウです。  
下したい命令にカーソルを合わせ、  
Aでその命令を下すことができます。

### □ぶたいいちらん

全部隊の状態を見るためのウインドウです。  
又、部隊に命令を与える時、このウインドウで  
部隊を指定することができます。



●次のページで①~⑥まで説明!

# ウィンドウの名称と操作

## ぶたいいちらん

### ①部隊No.

各部隊についているNo表示します。

### ②指揮隊マーク

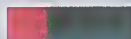
他の部隊を指揮下に置いている部隊に



マークがつきます。

### ③現在部隊規模

部隊の残り兵力をゲージで表示します。



半分になると、ゲージが赤くなり  
ゲージがなくなると、その部隊は全滅します。  
部隊が砦で待機することによってのみ  
回復します。

ゲージの青い部分が長い程、その能力  
(又は部隊規模)が優れていることを  
示します。

※各部隊には、最大部隊規模(その部隊が  
持つ最大兵力。経験を積むことによって増える)  
があり、兵力を完全に補充しても、ゲージが  
いっぱいになるとは限りません。

# ウィンドウの名称と操作

## ぶたいいちらん

### ④行動マーク

部隊が現在どのような命令を受けて  
行動しているかを表示します。

(行動マークの種類)

	待機中		移動命令を受けている
	攻撃命令を受けている		破壊命令を受けている
	建設命令を受けている		

### ⑤建物マーク

部隊が建物に入っているとき、その建物の  
種類と大まかなダメージを表示します。

(建物マークの種類)

	砦に入っている		闘技場に入っている
	造船所に入っている		船に乗っている

部隊の入っている建物が、攻撃を受けると  
マークが赤くなり、大まかなダメージを知らせます。

	正常		少しダメージ		かなりダメージ		危険 /
--	----	--	--------	--	---------	--	------

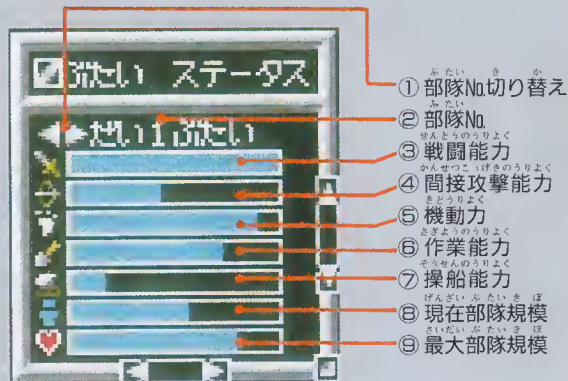
### ⑥指揮下の部隊No.

他の部隊を指揮下においている時、その部隊Noを表示します。



## □ぶたい ステータス

かくぶたい のうりよく  
各部隊のそれぞれの能力を、  
ゲージで表示します。



### ① 部隊No.切り替え ◀▶

ステータスを見る部隊を切り替えます。  
▶にカーソルを合わせ(A)で1つ進みます。

### ② 部隊No. 1、2、3……

ステータスを見ている部隊のNo.です。

### ③ 戦闘能力

敵部隊と戦う時の攻撃力です。  
敵部隊を攻撃することにより上がります。

### ④ 間接攻撃能力

間接攻撃の能力です。間接攻撃することにより  
上がります。

## ぶたい ステータス

### ⑤ 機動力

部隊の移動スピードです。  
移動することにより上がります。

### ⑥ 作業能力

建物を建設、破壊する能力です。  
建設、破壊することにより上がります。

### ⑦ 操船能力

その部隊が船に乗った時の移動スピード、  
及び間接攻撃能力です。  
船に乗り、行動することによって上がります。

### ⑧ 現在部隊規模

部隊の残り兵力です。  
この値は「ぶたい いちらん」でも表示  
されます。敵の攻撃を受けると減り、  
岩で待機することにより回復します。

### ⑨ 最大規模

部隊が統率できる兵力の上限です。  
経験を積み、パラメータが上がることに  
上がります。

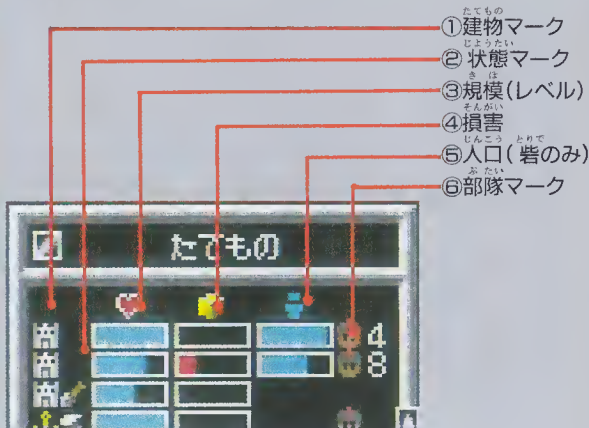
## □てき ぶたい

敵部隊の一覧です。  
記号とその他の見方は、「ぶたい いちらん」と  
同じです。

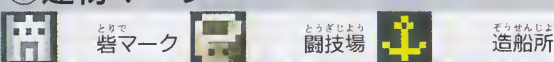
# ウインドウの名称と操作

## □たてもの

味方の建物(砦・闘技場・造船所)の状態を表示します。



## ①建物マーク



## ②状態マーク



その建物が建設中であることを示します。完成すると消えます。



造船所が完成し、船を造れるようになります。表示します。

## ③規模(レベル)



建物の規模を、ゲージで表示します。建物が建設中の時は、その工事の進行度を示します。ゲージが長いほど、規模は大きくなります。

# ウインドウの名称と操作

## たてもの

## ④損害



建物が攻撃を受ける事によって、被ったダメージを表示します。ゲージが長くなるほど、ダメージは大きくなり、ゲージがいっぱいになると、その建物は破壊されてしまいます。

## ⑤人口



その砦の管轄下にある村の人口を表示します。ゲージが長いほど、村の人口は多くなります。

## ⑥部隊マーク



その建物に部隊が入っている時に表示されます。砦の場合は最高9部隊まで入れるので、2部隊以上入っている時は横にその部隊数が表示されます。

## □マップ

現在プレイしているマップ全体の地形を表示します。



## ①エリアボックス

現在、画面上に表示されている部分を囲んでいます。(ウインドウの存在により実際には見えない部分も含まれます。)

## ②全体マップ

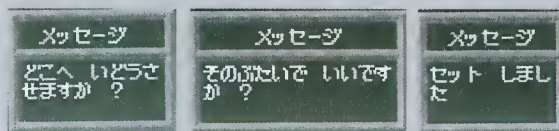
この上にカーソルを合わせ、Aで画面を、その場所に移すことができます。

うすい茶  
うすい緑  
灰色→道路  
こい緑→森  
こい茶→山  
水色→海・川

灰色→道路  
こい緑→森  
こい茶→山  
水色→海・川

## □メッセージ

めいれい そうしん めいれいでんたつ ほうこく ひようじ  
命令の促進と命令伝達の報告を表示します。



……など

めいれい ぶ あ てんたつ さんほう  
あなたの命令を部下に伝達する参謀のセリフだと考えると分かりやすいと思います。

☆ゲームに慣れていないうちは、このウィンドウを開いていた方が、わかりやすいでしょう！

## □オプション

かんきようせつてい おこな  
セーブ・ロードや環境設定を行うウィンドウです。

せつてい へんこう ちゆう  
セーブ・ロード・設定の変更は、ゲーム中いつでも行えます。

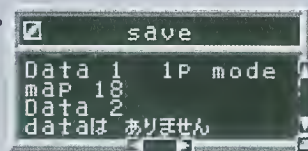
### Data save

げんざい じようたい  
現在の状態をセーブします。

カーソルを合わせ④でウィンドウが開きます。

data1 かdata2にカーソルを合わせ

④でセーブが実行されます。



## オプション

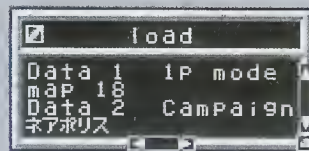
### Data load

セーブしたデータをロードします。

カーソルを合わせ④でウィンドウが開きます。

data1かdata2にカーソルを合わせ

④でロードが完了、ゲームがスタートします。



### ゲーム スピード 〈1~5〉

ゲーム全体の時間の流れるスピードを調整します。カーソルを合わせ④の度に切り替わります。

1 2 3 4 5  
早 ← → 遅

### マップ いどうりよう 〈1、2、4、8〉

マップが一度にスクロールする範囲を調節します。カーソルを合わせ④の度に切り替わります。

1、2、4、8  
小 ← → 大

### コマンド たんしゆく 〈on, off〉

コマンド (P25、P35~) 短縮のon, offを切り替えます。

offにしておくと、例えば部隊を移動させるときに、

①部隊指定 ②部隊確認 ③移動先指定

④移動先確認の4つのステップで、1つの命令が実行されますが、onにしておくと、②、④のような

確認作業を省き、①③でダイレクトに命令を実行させることができます。

カーソルを合わせ④の度に切り替わります。



# ウインドウの名称と操作

## オプション

### とうかつ マーク (on, off)

指揮隊を指定した時に、その指揮下の部隊をボックスで表示するか、しないかを切り替えます。カーソルを合わせ(A)の度に切り替わります。onならする offならしない。

### カーソルスピード (1~5)

カーソルの移動スピードを調節します。カーソルを合わせ(A)の度に切り替わります。

1 2 3 4 5  
速 ← → 遅

### リピートタイミング (1~5)

方向ボタンを押してから、カーソルが動き始めるまでのタイミングを調節します。カーソルを合わせ(A)の度に切り替わります。

1 2 3 4 5  
早 ← → 遅

### ボタンわりあて

A、B、Cボタンの割り当てを変更します。カーソルを合わせ、いずれかのボタンを押す度に切り替わります。

## コマンド

### ■部隊(ユニット)の操作

このゲームは部隊に命令を下して動かし、進めていきます。

### ○命令の種類

あなたが下せる命令は「コマンド」(P25)ウインドウに表示されています。

- ・ぶたい へんせい ———— 生産系
- ・ぶたい いどう ———— 移動系
- ・とりで つくる ————
- ・とうぎじょう つくる ———— 建設系
- ・そうせんじょ つくる ————
- ・たてもの てつきよ ———— 処分系
- ・ぶたい かいさん ————
- ・キャンセル ———— コマンドのキャンセル



# □基本的な命令の出し方(手順)

**コマンドの決定**——あなたがこれから下す命令を決めます。

- ・「コマンド」ウインドウの中から、下したい命令にカーソルを合わせ①

**①部隊(又は建物)の指定**——命令を与える部隊(又は建物)を決めます。

- ・命令を与える部隊(又は建物)にカーソルを合わせ②。(部隊の指定は「ぶたい いちらん」ウインドウでもできます。)

**②部隊(又は建物)の確認**——その部隊(又は建物)で良いか確認します。

- ・その部隊(又は建物)で良ければ、点滅している青いボックスにカーソルを合わせ③→生産・処分系の命令はこれで実行されます。

**③移動先の指定**——その部隊をどこに移動させるかを決めます。

- ・その部隊を移動させたい地点にカーソルを合わせ④  
(他の部隊を移動先に選ぶ場合は、「ぶたいいちらん」ウインドウで指定することもできます。)

**④移動先の確認**——その地点で良いか確認します。

- ・その地点で良ければ点滅している青いボックスにカーソルを合わせ⑤

→移動・建設系の命令はこれで実行されます。

P36のようなステップを踏むことにより、命令は実行されます。

☆ステップの途中でキャンセルするときは?

- ・⑤でキャンセルできます。

☆「オプション」ウインドウの“コマンド たんしゅく”をONにして  
おくと、②と④のステップを省略できます。

## □各命令について

**ぶたいへんせい**

● **新しい部隊を編成(生産)します。**

特徴

□部隊は最大20部隊まで持つことができます。

□部隊の編成は砦でのみ行えます。

□砦のまわりの村から徴兵するので、砦のまわりに村がないときは編成できません。

村が大きくなるのを待つか、別の砦で編成してください。

操作の手順

①：部隊を編成させたい砦にカーソルを合わせ①

②：その砦でよければ②

## ぶたい いどう

部隊を移動させることにより、様々な命令を与えます。

□指定する移動先によって、部隊に与えられる命令が変わります。

移動先	命令
平地・森	移動せよ
現在位置	待機せよ
砦	砦で待機せよ
闘技場	闘技場で待機せよ
造船所	造船所で待機せよ
船	乗船せよ
海・川	移動せよ
味方部隊	指揮下に入れ
敵部隊	攻撃せよ
敵建物※	破壊せよ
民家	破壊せよ

※敵建物は、砦、闘技場、造船所、船のことを表します。

- ・命令を実行し終えた部隊は、その場で待機して次の命令を待ちます。
- ・砦以外で待機しても、兵員は補充されません。兵員を補充するときは、砦で待機してください。
- ・部隊は闘技場で待機してる間、訓練を行います。訓練により、部隊の能力は一定値まで上がります。

特

徴

操作の手順

- ①：命令を与えたい部隊(画面上、「ぶたい いちらん」ウィンドウ上どちらでも)にカーソルを合わせA
- ②：その部隊でよければA
- ③：移動先にカーソルを合わせA
- ④：その移動先でよければA

行	移動	「ぶたい いちらん」に表示される行動
指定地点に向かって移動します。		
その場で待機します。		
指定した砦に向かいます→兵員の補充		
指定した闘技場に向かいます。→部隊の訓練		
指定した造船所に向かいます。		
指定した船に乗りに向かいます。		
船に乗ってれば指定地点に向かいます。		
指定した部隊の指揮下に入ります。		
指定した敵部隊を追いかけて攻撃します。		
指定した敵建物を破壊しに向かいます。		
指定した民家を破壊しに向かいます。		

- ・建物に入っている時に、敵が射程内に入ると、自動的に間接攻撃を始め、その建物を守ろうとします。
- ・他の部隊の指揮下から離れたときは、指揮隊以外の地点を移動先に指定してください。

特

徴



とりで つくる

- 砦を建設させます。

□ 砦を建設するためにはマップ上  
3×3の広さの平地・道路が必要です。

特

□ 砦は10個まで建設できます。

□ 砦では部隊の編成、兵員の補充ができます。

徴

□ 砦が完成すると砦を中心に  
マップ上 9×9の範囲内に、  
人が集まり、村が形成されます。

□ 村が大きくなると、砦の維持、成長に必要な  
税金、労働力等が増え、砦は村と共に  
規模を拡大し、成長していきます。

操作の手順

- ①：砦を造らせる部隊に、カーソルを合わせ(A)
- ②：その部隊でよければ(A)
- ③：砦を造りたい地点にカーソルを合わせ(A)
- ④：その場所でよければ(A)

とうぎじょう つくる

- 闘技場を建設させます。

特

□ 闘技場は平地に建設できます。

□ 闘技場は10個まで建設できます。

徴

□ 闘技場では部隊の訓練が行われ、  
一定値まで部隊の能力を上げることができます。

操作の手順

- ① 闘技場を造らせる部隊にカーソルを合わせ(A)
- ② その部隊でよければ(A)
- ③ 闘技場を造りたい地点にカーソルを合わせ(A)
- ④ その場所でよければ(A)

ぞうせんじょ つくる

- 造船所を建設させます。

□ 造船所は、海・川に面した平地に建設できます

特

□ 造船所は10個まで建設できます。

□ 造船所が完成すると自動的に船を建造し始めます。

徴

□ 造船所は技術力を蓄え、やがて  
大きくなっていきます。そしてより強い  
船を建造できるようになります。

操作の手順

- ① 造船所を造らせる部隊にカーソルを合わせ(A)
- ② その部隊でよければ(A)
- ③ 造船所を造りたい地点にカーソルを合わせ(A)
- ④ その場所でよければ(A)

## たてもの てっきよ

いらなくなった建物(岩・闘技場・造船所・船)を撤去します。

特徴

- 一度撤去した建物は、二度と戻らないので注意してください。

操作の手順

- ①: 撤去したい建物にカーソルを合わせ(A)
- ②: その場所であれば(A)

## ぶたい かいさん

いらなくなった部隊を解散させます。

特徴

- 解散した部隊は二度と戻らないので注意してください。
- 解散した部隊は、その場で民間人に戻りそこに住みつきます。

操作の手順

- ①: 解散させたい部隊にカーソルを合わせ(A)
- ②: その部隊であれば(A)



## キャンセル

コマンド待ちの状態(いずれかのコマンドが点滅している)をキャンセルをします。

特徴

- コマンドをキャンセルした状態で、画面上の部隊・建物にカーソルを合わせ(A)で、その部隊・建物が敵が味方が「メッセージ」ウインドウに表示されます。

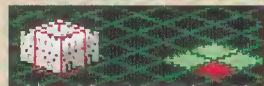
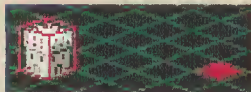
操作の手順

- ①: 「コマンド」ウインドウの「キャンセル」にカーソルを合わせ(A)

## カーソルを部隊・建物に合わせるコツ

このゲームでは、斜め上から見おろした画面(P6 クォータービュー画面)を採用していますので、慣れないうちはなかなかカーソルを合わせられないと思います。以下に、カーソルが合っている状態を示しますので参考にしてください。

岩



# へん ルール編

ここからは、

ぶたい たてもの ちけいなど  
部隊・建物・地形等の

こうどう とうぎ  
行動やルール・特徴を

しょうかい  
それぞれ紹介！

## Sub Contents

ぶたい 部隊 ..... 46

たてもの 建物 ..... 49

ぜん ひょう 全キャラクター表 ..... 53

こうりやく 攻略のヒント ..... 58



## ぶたい とくちよう 部隊の特徴

### こうどう 行動

部隊は、あなたの命令を受けて行動します。  
→P36(めいれい)

### さいだいぶたいすう 最大部隊数

最大20部隊まで持つことができます。

### のうりよく 能力

部隊は、“戦闘能力”“間接攻撃能力”“機動力”の内、最も高い能力のタイプで画面上に表示されます。

### へんせい 編成(生産)

部隊の編成(生産)は、自軍の岩で行います。→P37(ぶたい へんせい)

### かいさん 解散

部隊の解散(処分)は、いつでも行えます。  
→P42(ぶたい かいさん)

### せいちよう 成長

部隊は、行動することにより、経験を得て成長します。→P28(ぶたい ステータス)

### けんせつ 建設

部隊は、岩・闘技場・造船所を建設することができます。→P40(つくる)

### ぜんめつ 全滅

部隊は、敵の攻撃を受けることにより、兵員を損失し全兵員を損失すると全滅します。

### そんしつへいりよく 損失兵力

部隊の損失兵力が半分を越えると、その部隊は赤く表示されます。

### かいふく 回復

部隊の損失兵力は岩で待機させることにより回復します。→P38(ぶたい いどう)

### じようせん 上船

●部隊は船に乗ることにより、海、川の上を移動できます。→P38(ぶたい いどう)

●1つの船には、1部隊しか乗れません。

●船から船に直接渡ることはできません。

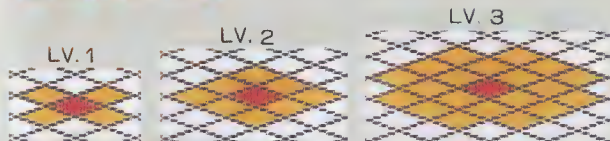
### かんせつこうげき 間接攻撃

建物の中に入っている部隊は、射程内に敵が侵入すると、自動的に間接攻撃を行います。

## ぶたい とくちよう 部隊の特徴

### しやていはんい 射程範囲

間接攻撃能力が上がると、射程範囲が広がり連射数も増えます。



### しきか 指揮下

部隊は、他の部隊の指揮下に入り、行動を共にすることができます。(子部隊)

### ☆マーク

他の部隊を指揮下におく部隊(指揮隊)には、☆マークが付きます。

### こぶたい 子部隊

指揮隊は、子部隊を3個まで持つことができます。

### こぶたい 子部隊への命令

指揮隊に命令を与えるだけで子部隊もその命令を受けて、行動します。

### りだつ 離脱

子部隊に命令を与えると指揮隊から離れて単独行動に戻ります。



ぶたい こうどう い か とう  
■部隊がとれる行動は以下の通りです。

行 動	使用コマンド	条件・命令時の指定先
部隊の編成(生産)	ぶたいへんせい	砦を指定
移動	ぶたいいどう	平地・森を指定 (乗船時は海・川を指定)
待機	——	命令の遂行
その場で待機	ぶたいいどう	現在位置を指定
兵員の補充	——	砦で待機
訓練	——	闘技場で待機
乗船	ぶたいいどう	船を指定
上陸	ぶたいいどう	海・川以外の地形を指定
他の部隊の指揮下に入る	ぶたいいどう	他の部隊を指定
他の部隊の指揮下を離れる	——	何かが命令を与える
敵部隊を攻撃	ぶたいいどう	敵部隊を指定
間接攻撃	——	建物に入っている時に敵が 射程内に侵入
敵建物を破壊	ぶたいいどう	敵建物を指定
民家を破壊	ぶたいいどう	民家を指定
砦を建設	とりでつくる	3×3の平地、道路の中心 を指定
闘技場を建設	とうぎじょうつくる	平地を指定
造船所を建設	そうせんじょうつくる	海・川に面した平地を指定
部隊の解散(処分)	ぶたいかいさん	解散させる部隊を指定

## たてもの とくちよう 建物の特徴

### 種類

建物には、砦・闘技場・造船所・船(このゲームでは船も建物として扱います。)があります。

### 建設

建物は、部隊に命令を出して建設させます。  
(船は例外です。)→P40~(口つくる)

### 最大建設数

建物は、一つのマップにつき各10個まで建設できます。(船は20隻まで)

### 破壊

建物は、敵の攻撃によって、ダメージを受け破壊されます。

### 防御

建物が攻撃を受けても、中にいる部隊はダメージを受けません。

### 回復

建物のダメージは、自動的に回復されます。

### 撤去

いらなくなった建物は、いつでも撤去できます。  
→P42(たてもの てっきよ)

●それでは、それぞれの建物の特徴を見ていきましょう。

### とりで 砦

### 建設地

砦は、3×3の広さの平地・道路に建設できます。

### 補充

砦は部隊の編成(生産)と、ダメージを受けた部隊の補充ができます。

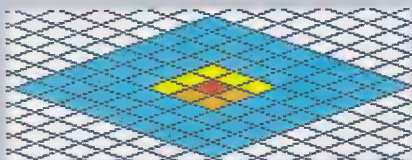
### 村の形成

砦が完成すると、その砦の管轄下の土地(砦を中心に9×9)に人が集まり村が形成されます。

とりで  
□ 砦 □

せいちよう  
成長

砦の維持に必要な、税金や労働力は、  
村から供 給され、村の成長とともに、砦の規模  
が拡大していきます。(レベル1~レベル9)



- とりで ちゆうしん  
— 砦の中心, LV.1~3
- LV.4~6
- LV.7~9
- 村が形成される範囲

ちようへい  
徴兵

部隊の編成・補充は村からの徴兵によって行われ  
その分だけ村の人口が減ります。

しゆくしょう  
縮 小

村の人口が減ると、砦は現在の規模を維持  
できなくなり、縮 小することもあります。

とうぎじよう  
闘技場

けんせつち  
建設地

闘技場は、平地に建設できます。

くんれん  
訓練

闘技場で待機している部隊は、訓練を行い、  
一定値まで能力が上がります。



ぞうせんじよ  
造船所

けんせつち  
建設地

造船所は、海・川に面した平地に  
建設できます。

せいちよう  
成長

造船所が完成すると、徐々に技術を蓄えて  
成長します。(レベル1~4)

ぞうせん  
造船

造船所は、自動的に船を建造します。

レベル

造船所のレベルが上がれば、より強 力な  
船が建造できるようになります。

ふね  
船

けんぞう  
建造

船は、造船所に隣接した海・川に  
自動的に建造されます(レベル1~4)

いどう  
移動

部隊は船に乗ることにより、海・川を  
移動できます。

はし  
橋

船は、橋を通過することはできません。

ちんぼつ  
沈没

船が破壊されると、乗っていた部隊は全滅します。

かいぞう  
改造

レベルの低い船を、レベルの高い造船所に  
隣接させておくと、自動的に改造を受け、  
よりレベルの高い船になります。



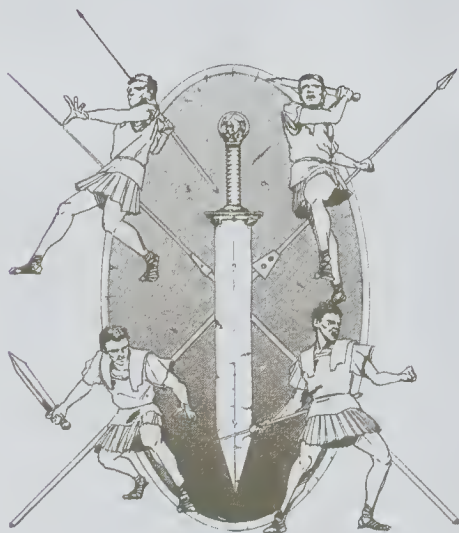
ふね  
□船□

しやてい  
射程

ふねの 船に乗っている部隊の攻撃力と射程は、  
ふねの レベルにより制限を受けます。

けいけん  
経験

ふねの 部队的操船能力が、船のレベルより低いと、  
ふねの 船の装備が使いこなせず  
おも 思いもよらない方向に撃ってしまいますが、  
けいけん 経験を積み、操船能力が上がると、やがて  
めいうちゆう 命中するようになります。



ぜん ひよう  
全キャラクター表

ちけい  
地形

		ふねの 部隊	ふねの 船	とりで 砦	たたかばやし 闘技場	ふねの 造船所
へいち 平地		○	×	○	○	△
あれち 荒地		○	×	×	×	×
どうろ 道路		○	×	○	×	×
はし 橋		○	×	×	×	×
うみ・かわ 海・川		×	○	×	×	×
もり 森		○	×	×	×	×
やま 山		×	×	×	×	×

○は行ける所、建設できる所  
×は行けない所、建設できない所

※造船所は海・川に面した平地にのみ  
建設できます。

ぜん ひよう  
全キャラクター表

ぶたい  
部隊

			せんとう 戦闘タイプ	かんせつこうげき 間接攻撃タイプ	きどう 機動タイプ
味方部隊	移動・建設中	LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
	攻撃・破壊中	LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
	たいきちゆう 待機中				
	せんめつ 全滅				
敵部隊	移動・建設中	LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
	攻撃・破壊中	LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
	たいきちゆう 待機中				
	せんめつ 全滅				

せん ひよう  
全キャラクター表

ふね  
船

		から 空	ぶたい じよう せん 部隊 乗船
味方船	LV. 1		
	LV. 2		
	LV. 3		
	LV. 4		
敵船	LV. 1		
	LV. 2		
	LV. 3		
	LV. 4		





ぜん ひよう  
全キャラクター表

とうぎじょう  
闘技場

		から 空	たいき 待機
味方 闘技場	工事中		
	完成		
	敵闘技場		
敵 闘技場	工事中		
	完成		

みんな  
民家



ぞうせんじよ  
造船所

		から 空	たいき 待機
味方 造船所	工事中		
	LV.1		
	LV.2		
	LV.3		
	LV.4		
敵 造船所	工事中		
	LV.1		
	LV.2		
	LV.3		
	LV.4		

ぜん ひよう  
全キャラクター表

とりで  
砦

		から 空	部隊が入っている (満員) みたいん
味方 砦	工事中		
	LV. 1~3		
	LV. 4~6		
	LV. 7~9		
敵 砦	工事中		
	LV. 1~3		
	LV. 4~6		
	LV. 7~9		



## こうりやく 攻 略 の ヒ ント

●ここでは、うまくゲームが進まない人のために、ちょっとしたコツをお教えしましょう。

あし

### 1.足をきたえよ!!

部隊の能力の中で1番重要なのは、**機動力**、即ち**足**です。

このゲームは、部隊を育てていくことが、重要なので、戦果よりも生き残ることが、時として、部隊の大切な使命となります。足が遅ければ敵に追いつかれ、皆に着くまでに部隊を無駄死にさせてしまい、また、敵を追いかけるときも追いつけずに、逃がしてしまうことになってしまいます。

部隊は移動することにより機動力が上がります。

とにかく歩かせて、敵に負けない機動力をつけさせる

事が勝利への第1歩となるでしょう!

### 2.こきつかえ!!

部隊は、何か行動することにより

**経験**を得、**成長**し**強く**

なっていきます。敵も同様に行動し、強く

なっていくので、部隊を

遊ばせておくことは、敵に塩を送るも同然です。

兵力に余裕のある部隊を遊ばせておく手はありません。

ただ移動させたり、**無意味**に建設させるだけでも

かまいません。どんどんこきつかって、**育てて**あげましょう!



### じかん 5.時間を と 止めろ!!



## ふ たい 3.部隊はほどほどに!!

部隊数は、多ければいいというものではありません。特にせまいマップで敵・味方いりみだれて、渋滞になると、死にそうな部隊を逃がしてあげられなくなったり、

部隊の操作がおぼつかず、部隊の**運用効率**が

悪くなってしまう危険があります。

無意味に部隊を増やすよりも、自分が

**管理しやすい** 部隊数におさえて、彼らを強 **力**に

育てた方がよい場合もあるでしょう。



## は 4.バリケードを張れ!!

このゲームでは、バリケードというものはありませんが

その**代用**になるものがあります。そう、皆をはじめとする

**建物**です。敵の侵入ポイントに建物を配置し、そこを

防衛拠点として、敵をくい止め、陣地を確保することで

部隊の**補充**、**育成**に大変有利となることでしょう。

また、そのようにして前線を広げることにより、**比較的**安全に敵を攻 **略**することもできますでしょう。**特に川の多いマップ**では、

有効な作戦となることは間違いありません。



このゲームは、ポーズをかけても

ゲーム内時間が止まるだけで、

命令などは **通常と同じように** 行えます。

命令を下すときや **部隊の位置**・**状況**を確認する時等に

ポーズをかけて行えば、あなたの思考にも余裕がで、ゲーム内時間を無駄にすることなく、部隊を運用できることでしょう。

# しよしんしやへん 初心者編

シミュレーションをするのが  
はじ ん しかた  
初めてで、“操作の仕方が

よく分らない”、“どう進めていけば  
分らない”という人のためのページです。

ゲームの始め方やアドバイスを含めて  
だいいちめん しようかい  
第1面をクリアまで紹介！

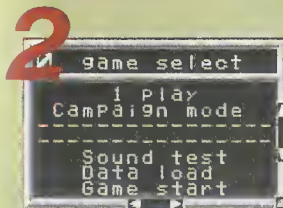
しよしんしやへん  
初心者編

## でんげん まず電源ON！ ゲームをスタートさせよう！！

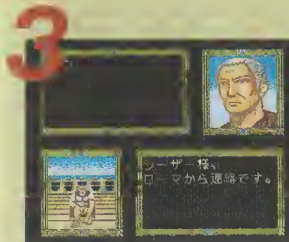
■ここから見ていくのは、stage1のゲームスタートから  
クリアまでの操作手順の一例です。  
初心者の方は以下の手順を参考にして、  
雰囲気をつかみ、だんだん自分なりの攻略方法を見つけていってください。



- タイトル・デモ画面が  
あら  
現われたとき、  
スタート・A・B・Cボタンの  
いずれかを押し、  
「game select」ウィンドウで  
しよせつてい  
初期設定します。



- ここでは、左図のような  
セレクト内容で、進めていこうと  
おも  
思います。



- 「Game start」にカーソルを  
あ  
合わせAでビジュアルシーンが  
はじ  
始まります。  
ビジュアル・メッセージを、  
はややく  
早送りしたいときは、  
A+で早送りできます。  
→P21(ビジュアル画面)





●次にマップが現われます。  
マップの見方はP21(ロードマップ画面)を見てください。  
ここは、まだ始めたばかりなので進んだ跡はありません。

スタートボタンを押してください。



●マップ画面と、ウィンドウが現われ、ゲームがスタートします。  
このとき、スタートボタンを押してポーズをかけてください。  
これからゲームをプレイするのに下準備をします。そのため、時間がどんどん流れていくのを止めます。→P59(時間を止める)



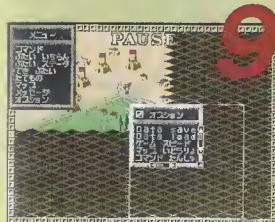
●次にウィンドウを閉じてください。→P22  
(クローズボックス)  
何も無いところから、一つずつ、見ていきましょう。



●⑧ボタンを押してください。  
「メニュー」ウィンドウが開きます。  
→P25～  
「オプション」に、カーソルを合わせます  
(カーソルがあうと、そこが反転します)



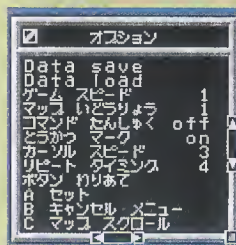
●⑧を押すと、「オプション」ウィンドウが開きます。  
右下端に出ますので、少し左上に移動させましょう。  
→P23(タイトル)



●この「オプション」ウィンドウを最大サイズにしてください。  
→P21(アジャストボックス)  
各種の設定ができます。  
→P33～(オプション)

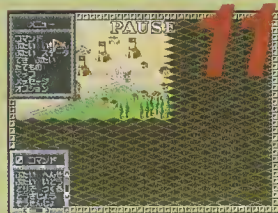


●(Data save)→まだ、始めたばかりなので **設定なし**  
●(Data load)→まだ、データは入っていないので **設定なし**  
●(ゲーム スピード)→初心者なので一番遅い **5**  
●(マップ いどうりょう)→段階を一步一步踏みたいので **1**  
●(コマンド たんしゅく)→確認を怠らないために **off**  
●(どうかつ マーク)→ここでは **ON** にしておきましょう。  
●(カーソル スピード)→**3**  
●(リピート タイミング)→**3**  
●(ボタン わりあて)→ **設定通り**



※カーソル スピードや、リピート タイミングはそれぞれやりやすい設定で!!





- オプションの設定が、  
終わったのでこのウィンドウは  
閉じましょう。  
次に「コマンド」ウィンドウを  
開きます。



- 8・9の手順で、ウィンドウを  
最大サイズにします。  
メッセージウィンドウも開いて  
おきましょう。  
※ここまでは、最低限準備して  
おきましょう。



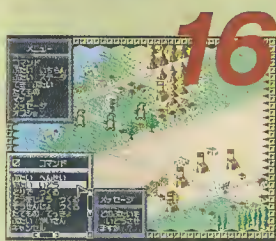
- では、マップを見渡して  
みましょう/  
(マップがよく見えるように、  
ウィンドウを端に寄せたり、  
縮小するのが良いでしょう。)



- Cボタンを押しながら、  
方向ボタンでマップを見渡すことが  
できます。→P13  
一通り見渡したら、  
いよいよ戦闘開始です。



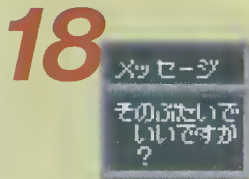
- コマンドの、  
“ふたい いどう”に  
カーソルを合わせA。  
“ふたい いどう”が点滅します。  
これで、“ふたい いどう”が  
できるようになりました。



- PAUSEを解除しましょう。  
☆このゲームの目的は  
敵の部隊と砦を全滅させる  
ことです。



- 画面を見てください。  
赤の旗のテントがあります。  
それが、あなたの指揮する  
部隊です。  
動かしたい部隊に  
カーソルを合わせてA



- 「メッセージ」ウィンドウを見て  
ください。  
その部隊を動かしていいか  
聞いてきます。  
よければ、もう一度A  
いやならばB



●どこへ、移動させるか  
聞いてきます。

①ただ、移動させたいときは  
何もない平地に……

②敵の部隊を攻撃したいときは、  
敵の部隊に……

③敵の砦を壊したいときは  
敵の砦に……

カーソルを合わせて(A)。

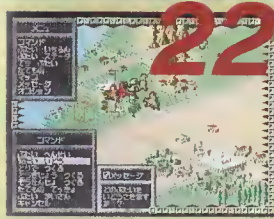
それぞれ、キャンセル  
するときは、(B)です。



●「メッセージ」ウィンドウを  
見てください。  
それでいいか聞いてきます。  
よければ、もう一度(A)  
いやならば(B)



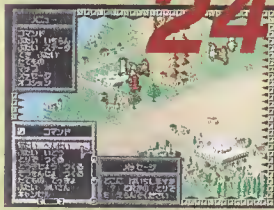
●自軍の部隊は、あなたの  
命令に従って行動します。  
指示を出し終えたら、  
しばらく見てみましょう。



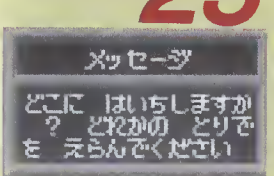
●真っ赤になる部隊が、  
できます。  
その兵員たちは、命が危なくなっ  
ています。  
そのまま、敵の攻撃を受け続けると  
死んでしまいます。  
……が、今はそのままにして下さい。



●部隊が、どんどん死んで  
いくので、ここで新しい  
部隊をつくらうと思います。  
「コマンド」ウィンドウの  
“ぶたい へんせい”にカーソルを  
合わせてください。



●“ぶたい へんせい”が点滅します。  
○注部隊は、砦の中では  
作れません。→P49(建物の特徴)  
砦にカーソルを合わせて(A)



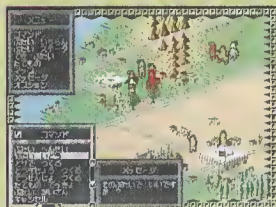
●「メッセージ」ウィンドウを見ると  
その砦でいいか聞いてきます。  
よければもう一度(A)で、  
新しい部隊編成されます。  
いやならば(B)

# 26

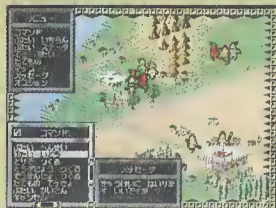
●このようにして、  
どんどん敵を攻めていきましょう!!  
状況を見ながら、  
敵を攻めぬいて、敵の砦を  
全滅させよう!!

## ■22で部隊を助ける方法■

☆危険状態になってきた彼らを、リフレッシュさせよう!!



●回復させたい部隊を選んで①  
自分の砦に移動させてください。  
「メッセージ」ウインドウが、  
その部隊でいいか聞いてきます。  
よければ、もう一度①



●砦にカーソルを合わせて①  
その砦でよければ、もう一度①  
これで、危険から逃れて、  
部隊は砦の中へと移動します。  
が、移動中に敵の攻撃を受けて、  
死んでしまうこともあるので、  
注意してください。



●砦に入って、待機していると、  
体力は、やがて回復します。  
回復の状態が知りたいときは、  
「ふたい ステータス」を  
見てください。

→P28～(ふたい ステータス)

# 27



●そして、勝利/  
これで1面クリアです。

以上、ゲームスタートから、クリアまでの、  
手順でした。

ゲームに慣れてくると、だんだん自分なりの  
作戦や戦術方法が、必ず身についてきます。

これは第1面なので、例に上げた  
手順で勝利は割に簡単に手に入ります。

しかし、これからだんだん敵も強くなって  
きますので、勝利も容易ではなくなります。

P58・P59の“攻略のヒント”

参考に、

あの手、この手で自軍を勝利へと  
導いてください!



# ようごへん 用語編

「AMBITION OF CAESAR II」は、  
シミュレーションゲームです。

そのため、このジャンルのゲーム用の  
用語がいくつか用いられて

います。それらを紹介していきましょう。

*Handwritten text in German script, likely a quote or note related to the game Ambition of Caesar II.*

## 1 ウインドウ Window

プログラムが巨大化するにつれて、扱う情報を探すだけで  
労力を費やしてしまうようになってきました。

そこで、それらの情報を視覚的に分かり易く、効率よく管理  
するために“現在必要な情報だけを表示する窓”が考  
案されました。これが現在RPGやシミュレーションな  
どのゲームでもよく使われている「ウインドウ」です。

## 2 オプション Option

直訳すると“選択”・“随意”ですが、コンピュータでは  
“付加機能”といった意味で使われます。

オプションをコマンドと合わせて使うと、そのコマンドを  
どのような形で表示するかを選択できます。ゲームでは  
残機数や難易度などのゲーム環境の設定のことを  
示します。

## 3 カーソル Cursor

画面上で文字の入力位置や、コマンドを指定するための  
マークです。矢印の形や手の形をしたものもあります。  
もともとコンピュータやワープロの画面で点滅している  
入力待ちを意味する四角形などのことをいいましたが、  
◀のような画面上の図形やコマンドを指定するものも  
含めて、カーソルと呼ばれています。



4 かんせつこうげき  
間接攻撃

シミュレーションゲームでは通常、ユニットが重なるか隣接していなければ、攻撃できないのですが、射程の長いユニットはH.E.Xを飛び越して敵ユニットを攻撃することができます。このように攻撃を通常の攻撃と分けて「間接攻撃」といいます。(このゲームでは隣接したH.E.Xにも間接攻撃ができるようになっています。)

## 5 コマンド Command

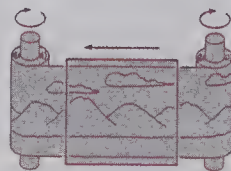
プレイヤーがゲームの中のキャラクターに何かをさせるための命令のことです。画面上あるいはウィンドウに表示されます。

## 6 システム System

コンピュータと周辺機器の構成や、コンピュータを動かすための基本ソフトのことをいいますが、ゲームではプレイするための操作方法やボタン入力の割り当てなどのコンピュータを操作するためのルールや環境のことをいいます。また、「ゲームのルール」といった意味で使われることもあります。

## 7 スクロール Scroll

“Scroll”とは“巻き物”の意味で、画面に表示されている絵や文字を巻き物を読むように巻き上げながら表示することをいいます。これにより、画面サイズ以上の情報を扱ったり延々と続く地形などを表現することができます。



## 8 セーブ Save

キャラクターの現在位置や、ゲームの進み具合などの、様々なデータはコンピュータの中に記憶されています。これらはコンピュータの電源を切るとすべて消えてしまいます。RPGやシミュレーションは、時間がかかるので、それらのデータを別の媒体に記録し、保存しなければなりません。このように、データを保存することを「セーブする」といいます。

## 9 はんでん 反転

通常表示されている色がカラーフィルムのネガのように、反対の色(白 $\longleftrightarrow$ 黒・黄 $\longleftrightarrow$ 青など)で表示されていることをいいます。

多くのコマンドの中から、現在選ばれているコマンドが一目で分かるようになっています。



## 10 ビジュアルシーン Visual Scene

ゲームをより映画に近づけるための演出の一つで、ストーリーや状況をメッセージだけに留まらず、絵や音楽を使用し、より視覚的に表現したものです。

## 11 ロード Load

前のゲームの続きを遊ぶためには、記録・保存しておいたデータをコンピュータの中に移し替えなければなりません。このように、記録されたデータをコンピュータに読み込ませることを「ロードする」といいます。

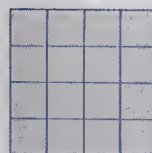
## 12 ヘックス HEX

初期のシミュレーションゲームは、マップを区切る「ます」に四角形を使っていました。(スクエアマップ)

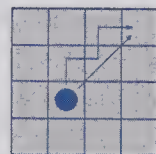
しかし目的地が斜めの場合、マップ上の移動距離が同じでも、通過するコマ数が違ってくるという問題がおきました。この矛盾を解決するために考案されたのが、「HEX」マップです。

「HEX」は「6」という意味で、マップを区切る「ます」が六角形のものをいいます。

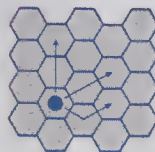
また、広い意味ではシミュレーションゲームのマップの「ます」のことを指します。



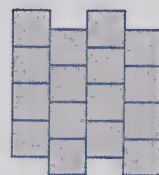
スクエアタイプ



同じ距離も斜めに移動すると2コマだが、たて・よこで移動すると4コマ進まなければならない。



たて・よこ・ななめに  
かかわらず、  
距離とコマ数は一致。



ヘックスのならび



あ

アクティブウインドウ——9  
アジャストボックス——22  
移動——37・48  
ウインドウ——8・22  
「オプション」——32

か

カーソル——20  
カーソル スピード——34  
解散——42・48  
間接攻撃——46・48  
間接攻撃能力——28  
機動力——29  
“キャンセル”——43  
キャンペーンモード——7  
クローズボックス——23  
訓練——38・48・50  
“ゲーム スタート”(Gamestart) 18  
“ゲーム スピード”——33  
“ゲームセレクト”(game select) 16  
建設——40・41・48  
現在部隊規模——26・29

攻撃——38・48  
行動——48  
「コマンド」——25・35

さ

最大部隊規模——29  
“サウンドテスト”——17  
作業能力——29  
勝利条件——5  
乗船——38・46・48  
上陸——48  
処分——42・48  
スクロールボックス——23  
スリープウインドウ——9  
生産——37・48  
戦闘能力——28  
造船——51  
造船所——41・51・56  
操船能力——28  
“ぞうせんじょ つくる”——41

た

待機——38・48  
タイトル——23  
「たてもの」——30  
建物——49  
“たてもの てっきよ”——42  
地形——53  
2Pモード——7  
2 Play——16  
“データセーブ”(data save) 32  
“データロード”(data load) 33  
「てきぶたい」——29  
“とうかつ マーク”——34  
闘技場——41・50・56  
“とうぎじょう つくる”——41  
“とりで つくる”——40

は

破壊——38・48  
表示エリア——22  
部隊——46・54  
「ぶたいいちらん」——25  
“ぶたい いどう”——38  
“ぶたい かいさん”——42  
「ぶたいたステータス」——28  
“ぶたい へんせい”——37  
船——51・55  
編成——37・48  
補充——38・48・49  
“ボタン わりあて”——34

ま

「マップ」	31
マップいどう	38
“マップ いどうりょう”	33
“マップセレクト”	17
マップセレクトモード	16
民家	56
村	49・56
命令	35
メイン画面	20
「メッセージ」	32
「メニュー」	22・25
モード	6

ら

“リピート タイミング”	34
--------------	----

わ

1Pモード	7
1 Play	16



かんそう と あ  
ご感想お問い合わせは

株式  
会社 **マイクロネット**

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F  
TEL: (011)-561-1370